

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada SDN Kamasan 2 Kecamatan Cinangka Kabupaten Serang mengalami berbagai kendala pada proses pembelajaran, diantaranya: dalam pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dimana siswa hanya duduk, diam dan mendengarkan penjelasan guru. Dalam pembelajaran masih belum melibatkan media atau kegiatan menarik yang mampu mengaktifkan siswa. Penggunaan metode ceramah sebenarnya tidak menjadi masalah asalkan diselingi dengan kegiatan yang mampu menarik perhatian siswa agar proses pembelajaran tidak terlihat monoton. Tidak adanya media yang dihadirkan dalam kelas membuat kurangnya perhatian siswa dalam belajar. Hal tersebut membuat siswa terlihat bosan karena dalam pembelajaran siswa hanya terlibat secara pasif sehingga menyebabkan siswa kurang mendapat pengalaman dalam belajar. Selain itu, ketika siswa bosan ia akan mencari kesenangan sendiri atau bahkan mengganggu siswa lainnya sehingga membuat kondisi kelas kurang kondusif. Dalam pembelajaran IPA, siswa kurang terbiasa untuk bertanya ataupun berpendapat mengenai materi yang disampaikan, sehingga membuat pembelajaran terlihat satu arah. Tidak terlihat adanya timbal balik antara guru dan siswa ataupun antara siswa dengan siswa lainnya.

Kemampuan mengingat dan menghafal hanya akan bertahan sementara pada otak anak. Pembelajaran dengan menghafal sebaiknya dihindari dalam proses belajar untuk menghindari terjadinya ketidakpahaman siswa yang dikarenakan

kemampuannya hanya diutamakan untuk menghafal bukan memahami. Materi IPA sangat berhubungan dengan alam, siswa akan lebih memahami materi yang diajarkan jika strategi pembelajaran yang digunakan lebih bervariasi. Dalam



pembelajaran sebaiknya disediakan berbagai sarana yang dapat mengembangkan keingintahuan siswa sehingga hasil dari belajar siswa akan lebih baik. Pengalaman dalam belajar sangat diperlukan siswa agar memudahkan dalam pemahaman materi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yugi Susanto dan Hermin Budiningarti dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Cahaya dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Teknik Ular Tangga di Kelas VIII A SMPN 2 Kuripan Probolinggo” selalu mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Hal tersebut membuktikan bahwa dengan penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran sudah terbukti memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa. Maka dari itu, penggunaan media permainan ular tangga akan digunakan pada pembelajaran IPA materi daur air pada SDN Kamasan 2.

Materi daur air dipilih sebagai materi yang tepat diterapkan menggunakan media permainan ular tangga dengan alasan bahwa dengan menjelaskan daur air tidak memungkinkan untuk menghadirkan benda aslinya kedalam kelas. Dibandingkan hanya dengan penjelasan saja, pembelajaran akan lebih menarik jika dihadirkan media. Terlebih lagi media permainan ular tangga ini dapat dimainkan secara langsung oleh siswa sehingga akan membangkitkan semangat siswa dalam belajar.

Teori yang sesuai dengan penggunaan media adalah teori dari Briggs (1979) yang menyebutkan bahwa proses belajar akan terjadi apabila siswa diberikan perangsang berupa media pembelajaran. Jadi, pembelajaran tidak hanya berpatokan pada penyampaian pesan oleh guru, kemudian diterima oleh siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media pada jalan penyampaian pesan akan memusatkan perhatian siswa sehingga hasil belajar siswa lebih maksimal.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada SDN Kamasan 2, terdapat masalah pada proses pembelajaran IPA yang kurang efektif dan menyenangkan dikarenakan model pembelajaran konvensional yang diterapkan tidak membuat siswa terlibat aktif dalam belajar sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Solusi yang diberikan yaitu dengan penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran IPA konsep daur air. Permainan ular tangga merupakan permainan yang sudah tidak asing lagi bagi anak di Indonesia. Permainan ular tangga mudah ditemukan dengan harga terjangkau sehingga setiap anak bisa memilikinya. Selain itu, aturan permainan ular tangga sangat mudah sehingga siswa tidak akan mengalami kesulitan dalam memainkannya. Maka dari itu, berdasarkan persoalan yang terjadi di lapangan judul yang diajukan yaitu “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga pada Konsep Daer Air terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Kamasan 2 Kabupaten Serang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN Kamasan 2, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pembelajaran IPA masih terdapat kendala sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Masalah yang dialami diantaranya penggunaan metode konvensional yang mengakibatkan siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Siswa terlihat bosan sehingga mencari kesenangan sendiri dengan bermain sendiri atau mengganggu temannya. Hal tersebut membuat kondisi kelas kurang kondusif untuk belajar.

Dalam penelitian ini akan melihat tentang pengaruh dari penggunaan media permainan ular tangga pada konsep daur air terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Kamasan 2 Kabupaten Serang.

C. Rumusan Masalah

Dwi Ningtyastuti, 2016

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA KONSEP DAUR AIR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN KAMASAN 2 KABUPATEN SERANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dari latar belakang diatas, maka secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Media Permainan Ular Tangga pada Konsep Daur Air terhadap Hasil Belajar Siswa?”. Rumusan masalah ini secara khusus akan diperinci dengan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media permainan ular tangga pada konsep daur air?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan ular tangga pada konsep daur air?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan ular tangga pada konsep daur air terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Kamasan 2. Secara khusus, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media permainan ular tangga pada konsep daur air.
2. Mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media permainan ular tangga pada konsep daur air.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat teoretis yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah memberikan inovasi bagi pengembangan pembelajaran tentang upaya yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran IPA khususnya di SD. Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan gambaran tentang tindakan-tindakan yang dapat dilakukan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Sedangkan manfaat penelitian secara praktis yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut:

Dwi Ningtyastuti, 2016

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA KONSEP DAUR AIR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN KAMASAN 2 KABUPATEN SERANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

a. Bagi peneliti

Dari hasil penelitian ini ada beberapa hal yang diperoleh peneliti yaitu dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru. Selain itu, peneliti dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa serta kesulitan dan masalah yang dialami siswa dalam pembelajaran IPA.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menambah wawasan yang lebih dalam pembelajaran IPA serta dapat mengaplikasikan pembelajaran yang lebih kreatif agar tujuan dari pembelajaran tercapai dengan baik.

c. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini, dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk meningkatkan pemahaman dengan penggunaan media permainan ular tangga yang diterapkan. Siswa dapat mengatasi kesulitan dan masalah yang dihadapainya dalam pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya dalam memberikan inovasi terbaru dalam mengajar yang dapat membuat siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan yaitu pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada konsep daur air. Objek dalam penelitian difokuskan kepada 20 siswa kelas V SDN Kamasan 2 Kabupaten Serang. Sedangkan penelitian akan dilakukan pada bulan April 2016. Lokasi penelitian ini dilakukan di SDN Kamasan 2 Kabupaten Serang. Lokasi penelitian dipilih karena pada sekolah tersebut belum menerapkan media permainan ular

tangga dalam pembelajaran. Penggunaan media permainan ular tangga diberikan kepada sampel dengan 3 perlakuan. Penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan karena siswa terlibat langsung dan melakukannya dengan bermain.

G. Definisi Operasional

Penelitian ini mengkaji dua buah variabel yaitu media permainan ular tangga sebagai variabel bebas (independen) dan hasil belajar siswa SDN Kamasan 2 sebagai variabel terikat (dependen).

Media merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, gambar bingkai, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media adalah sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Gagne dan Briggs dalam Arsyad, 2011, hlm.4).

Idris (2014) menyatakan bahwa “*play-based learning* bukan berarti bahwa anak-anak melakukan sesuatu sesuka hati mereka. Namun lebih kepada program bermain yang terarah dan terencana dimana anak-anak tetap bermain namun ada unsur-unsur pendidikan yang diajarkan didalam setiap permainan”, (hlm.65).

Jadi, media permainan ular tangga didefinisikan sebagai suatu inovasi dalam pembelajaran dimana siswa akan belajar sambil bermain sehingga materi yang diajarkan akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Siswa tidak terbebani dengan materi karena mereka melakukannya dengan kegiatan yang disukai yaitu bermain.

Sedangkan hasil belajar menurut Susanto (2015, hlm. 5) adalah “perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang berhubungan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Artinya, perubahan tingkah laku siswa akan dilihat setelah adanya usaha dalam proses belajar. Proses belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar karena dalam proses merupakan aktivitas inti yang dilakukan siswa sehingga akan berpengaruh besar terhadap hasil akhirnya.

